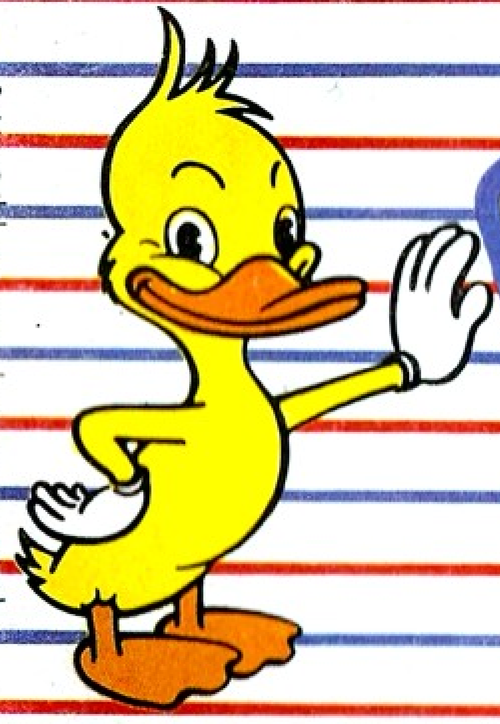
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
PER IL TUO **Commodore**
Una pubblicazione della J.*soft* editrice

L.1000

sped. in. abb. post. Gruppo II/70



PAPER soft

22

Anno 2 - N° 22 - 7 giugno 1985

VIC 20

Semaforo

VIC 20

Insegne luminose

Fotoreporter

C16

Scacchi

C16

C64

Conan

C64

Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

PAPER *soft*

ora in abbonamento nell'edizione per il tuo computer

Il primo settimanale di software su carta per il tuo personal computer. Un appuntamento al quale non puoi mancare ogni venerdì in edicola.
Nato in edizione unica, per i più diffusi home e personal computer, dal 4 Aprile, allo stesso prezzo, sono in edicola le versioni dedicate ai calcolatori Commodore, Sinclair e un'edizione esclusiva dedicata ai personal Apple, Texas TI99/4A e ai sistemi MSX. Puoi anche abbonarti dal 4 Aprile al 31 Dicembre riceverai così, comodamente a casa con un notevole risparmio, 38 numeri del settimanale. Chi si abbona riceverà ogni 15 giorni 2 numeri di Paper*Soft* in anticipo rispetto all'uscita in edicola.
NON PERDERE QUESTA OCCASIONE!
Compila subito il coupon sotto riportato e spediscilo a:



J.*soft* s.r.l.
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Tagliando abbonamento a PAPER*Soft* da inviare in busta chiusa a:
J.*soft* - Viale Restelli, 5 - 20124 MILANO

☐ Abbonamento a 38 numeri di PAPER*Soft* al prezzo speciale di L. 30.000 anziché L. ~~38.000~~

☐ edizione Sinclair (PS01) ☐ edizione Commodore (PC01) ☐ edizione Apple/TI99/MSX (PV01)

☐ contanti allegati ☐ assegno allegato n. ____________

☐ ho versato l'importo sul c.c.p. n. 19445204 intestato a J.*soft* - MILANO

Cognome ____________ Nome ____________

Via ____________ Città ____________

CAP ________ Prov. ________ Data ____________

Firma ____________

PAPER soft

VIC-20

C64

C16-plus/4

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
USPI Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

STOP BUG

Hai mai sentito parlare di "bug"? Il termine in inglese significa "insetto", ma nel linguaggio dell'informatica indica gli errori che infestano spesso un programma impedendone il funzionamento. Eccoti allora un buon "insetticida". che ti permetterà di digitare i nostri listati senza commettere errori.
Sappiamo tutti quanto sia difficile digitare correttamente un programma. Errori di battitura anche banali possono provocare il malfunzionamento del programma stesso o anche il blocco completo del sistema, obbligandoci a rifare il lavoro.
Ma il punto di forza dei calcolatori è che essi eccellono nei compiti noiosi e che richiedono precisione. Scoprire un errore nella battitura di un listato è appunto un compito noioso, quindi perché non sfruttare il tuo computer per controllare i listati da te digitati?
È proprio questo lo scopo di Stop Bug, il programma che a partire da questo numero di Papersoft Commodore ti permetterà di risparmiare tempo e fatica. Annidato all'interno del tuo computer, Stop Bug controlla automaticamente ogni riga battuta, mostrandoti un numero in cima allo schermo ogni volta che premi il tasto Return. Un numero corrispondente nel listato del programma pubblicato ti permette il confronto, ed uno sguardo è sufficiente per avere la conferma di aver digitato la linea correttamente.
Stop Bug è un breve programma in linguaggio macchina residente subito dopo la memoria RAM destinata ai programmi Basic. Esso rimane in tale zona finché non spegni il computer.

Come digitare Stop Bug

Vi sono due versioni di Stop Bug, una per C64 e VIC 20 e l'altra per C16 e PLUS/4. Digita la versione adatta al tuo computer facendo attenzione a non commettere errori (per fortuna il listato è molto breve!). Dopo aver finito, salvalo su disco o nastro per lo meno un paio di volte prima di mandarlo in esecuzione con il comando Run, perché il programma Basic, dopo aver memorizzato la routine in linguaggio macchina (le istruzioni Data), si autocancella.

Come si usa Stop Bug

A questo punto puoi iniziare a battere il tuo primo listato "a prova di errore". Se non hai Stop Bug in memoria, caricalo e attivalo con Run. Digita quindi la prima linea di programma: come puoi vedere, in fondo ad essa c'è la parola ":rem" seguita da un numero, che si chiama

checksum. Non copiare questa parte della linea! Ora premi il tasto Return come al solito. In alto a sinistra apparirà il checksum; confrontalo con quello che vedi scritto sulla rivista dopo ":rem". Se i due numeri sono uguali vuol dire che la linea è stata digitata correttamente, altrimenti controllala perché evidentemente hai commesso un errore. Facile, no?

Stop Bug non è pignolo per quel che riguarda gli spazi bianchi, non facendo caso alla loro presenza. Ciò torna a tuo vantaggio dal momento che la spaziatura non è, in genere, importante. Ma all'interno delle istruzioni Print gli spazi spesso si rivelano necessari, quindi presta attenzione quando digiti questo tipo di istruzione. Un'altra cosa a cui devi badare è che, usando le forme abbreviate dei comandi (ad esempio ? per Print) il checksum visualizzato non coinciderà con quello presente sul listato. Ciò è tuttavia risolvibile premendo il tasto Return su una linea dopo averla Listata: le abbreviazioni saranno ricodificate nella loro forma intera e quindi Stop Bug sarà in grado di svolgere perfettamente la sua funzione. In questo modo inoltre avrai la possibilità di controllare interi gruppi di righe in una volta sola.

Ovviamente nessuno è perfetto, ed anche Stop Bug ha qualche limite: se per caso ti capitasse (ma è un errore poco frequente) di "anagrammare" durante la digitazione una linea (per esempio invece di battere 10 Print"Vai" digiti per errore 10 Print"Via") Stop Bug non se ne accorgerebbe. Inoltre la presenza del carattere Shift-Spazio modifica il numero di checksum rispetto al carattere Spazio normale, anche se la differenza non risulta visibile sul video del tuo computer.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione puoi salvare su nastro o disco il tuo programma senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug PRIMA di ricaricare il tuo programma.

Se vuoi disabilitare Stop Bug senza perdere il tuo programma in memoria premi Run/Stop e Restore su VIC 20 e C64, oppure Run/Stop e Reset su C16 e PLUS/4.

Per riattivarlo batti:
*SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;*
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.
Buon lavoro!

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
```

```
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

ERRATA CORRIGE

Nell'articolo relativo al programma SUPERBREAK per C16, pubblicato sul n. 17, non erano indicati i tasti da utilizzare durante il gioco. Tali tasti sono "I" (muove la racchetta verso sinistra) e "P" (la muove verso destra). Ci scusiamo per la dimenticanza.

Per ricevere gli arretrati di PAPER soft compilare il seguente tagliando:

✂ -

Compilare ed inviare in busta chiusa a:

J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome ______________________________

Cognome ______________________________

Indirizzo ______________________________

CAP __________ Città ______________________________ Prov. __________

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft ______________________________ Anno __________

PAPER soft dedicato a______________________________ Anno __________

a L. 2.000 cad. per un totale di L. .... a mezzo

☐ assegno allegato ☐ contanti allegati

✂ -

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono ''parole'' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essre premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico ''solitario'', questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME
{HOME}	CLR/HOME
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒
{DES}	⇐ CRSR ⇒
{RVS}	CTRL 9
{OFF}	CTRL Ø
{BLK}	CTRL 1
{WHT}	CTRL 2
{RED}	CTRL 3
{CYN}	CTRL 4
{PUR}	CTRL 5
{GRN}	CTRL 6
{BLU}	CTRL 7
{YEL}	CTRL 8
[<1>]	C= 1
[<2>]	C= 2
[<3>]	C= 3
[<4>]	C= 4
[<5>]	C= 5
[<6>]	C= 6
[<7>]	C= 7
[<8>]	C= 8
{F1}	f1
{F2}	f2
{F3}	f3
{F4}	f4
{F5}	f5
{F6}	f6
{F7}	f7
{F8}	f8

Semaforo

VIC-20

È un gioco per due persone scritto appositamente per controllare ed allenare i riflessi.
All'inizio viene chiesto all'utente se desidera leggere le istruzioni esplicative comprese nel programma. Dopo le istruzioni inizia il gioco vero e proprio e un semaforo viene visualizzato al centro dello schermo.
Le luci di questo semaforo cominciano ad illuminarsi ad una ad una dall'alto verso il basso, come in un conto alla rovescia. Quando l'ultima luce si accende, può apparire in tre diversi colori.
I due giocatori, per partecipare al gioco, devono usare due tasti: il giocatore di sinistra il tasto "A", quello di destra il tasto "=". I vari colori che la lampada finale del semaforo può assumere sono tre: verde, azzurro o viola. Nel caso la lampada diventi verde, il primo dei due giocatori che preme il suo tasto vince la manche e si aggiudica un punto. Se invece la lampada diventa azzurra, solo il giocatore di sinistra ha diritto a premere il tasto, vincendo un punto. Se la lampada diviene viola, tocca al giocatore di destra premere il suo tasto. Quando nella troppa foga un giocatore preme il proprio bottone se non è il suo turno, perde tre punti.
Il primo che raggiunge i 10 punti vince la partita.

```
15 POKE36878,15:POKE36879,26:F=RND(0)                     :rem 103
20 A1=38498:A2=38520:A3=38542:A4=38564:A5=38586:A6=38608:
   RS=0:LS=0:S=36876:DE=900                                :rem 233
30 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}ISTRUZIONI?(S=SI/N=NO)":rem 155
35 GETG$:IFG$="S"THEN350                                   :rem 130
40 IFG$<>"N"THEN35                                         :rem   1
45 PRINTCHR$(142)"{CLR}{GIU'}{BLU}{ 6 DES}{RVS} SEMAFORO
   {BLK}"                                                  :rem 146
50 PRINT"{GIU'}"TAB(10)"[<O>]"                             :rem 205
55 PRINTTAB(9)"[<L>]Q[<J>]"                                :rem 216
57 PRINTTAB(9)"[<L>]Q[<J>]"                                :rem 218
60 PRINTTAB(9)"[<L>]Q[<J>]"                                :rem 212
62 PRINTTAB(9)"[<L>]Q[<J>]"                                :rem 214
65 PRINTTAB(9)"[<L>]Q[<J>]"                                :rem 217
67 PRINTTAB(9)"[<L>]Q[<J>]"                                :rem 219
70 PRINTTAB(10)"{RVS} {OFF}"                               :rem 101
75 PRINTTAB(10)"[<+>]"                                     :rem 108
80 PRINTTAB(10)"[<+>]"                                     :rem 104
85 PRINTTAB(10)"[<+>]"                                     :rem 109
```

```
90 PRINTTAB(10)"[<+>]"                           :rem 105
95 PRINTTAB(9)"[< 3 U>]{GIU'}"                   :rem 217
100 POKEA1,2                                     :rem 144
105 FORF=1TO2000:NEXT                            :rem  15
110 POKEA1,0:POKEA2,2:GOSUB500                   :rem  24
117 POKEA2,0:POKEA3,7:GOSUB500                   :rem  38
118 POKEA3,0:POKEA4,7:GOSUB500                   :rem  41
119 POKEA4,0:POKEA5,6:GOSUB500:POKE198,0         :rem 146
120 D=INT(RND(1)*4)+1                            :rem 112
125 IFD=1THENE=5                                 :rem 191
130 IFD=2THENE=5                                 :rem 188
135 IFD=3THENE=4                                 :rem 193
137 IFD=4THENE=3                                 :rem 195
140 POKEA5,0:POKEA6,E:POKES,235                  :rem 105
145 ONDGOTO150,150,165,165                       :rem 156
150 GETG$:IFG$="A"ORG$="="THEN160                :rem 103
155 GOTO150                                      :rem 106
160 POKES,0:GOTO260                              :rem 128
165 GETG$:IFG$="A"ORG$="="THEN175                :rem 115
170 GOTO165                                      :rem 109
175 IFG$="A"ANDE=3THEN260                        :rem 168
180 IFG$="="ANDE=4THEN260                        :rem 161
190 IFE=3THENGOSUB250                            :rem  36
192 IFDE>0THENDE=DE-50                           :rem  50
195 PRINT"{RVS}SBAGLIATO{OFF}"                   :rem 170
200 IFE=3THENGOSUB250                            :rem  28
205 PRINT"{GIU'}NON E' IL"                       :rem 101
210 IFE=3THENGOSUB250                            :rem  29
215 PRINT"TUO TURNO."                            :rem  39
220 IFE=3THENRS=RS-3:GOTO230                     :rem 246
225 LS=LS-3                                      :rem 116
230 FORZ=230TO190STEP-10                         :rem 175
232 POKES,Z                                      :rem 159
234 FORF=1TO300:NEXT:NEXT                        :rem  92
237 POKES,0                                      :rem 122
238 FORF=1TO1000:NEXTF                           :rem  91
240 POKE198,0:GOTO45                             :rem 159
250 PRINTTAB(12);                                :rem 234
255 RETURN                                       :rem 124
260 IFG$="="THEN290                              :rem  26
265 LS=LS+1:DE=DE-50:IFLS=10THEN400              :rem  88
270 PRINT"BRAVO !!!!"                            :rem 104
275 PRINT"{GIU'}PUNTI{DES}"LS                    :rem 204
277 FORZ=190TO230STEP10                          :rem 141
278 POKES,Z                                      :rem 169
279 FORF=1TO300:NEXT:NEXT                        :rem 101
281 POKES,0                                      :rem 121
282 FORF=1TO2000:NEXTF                           :rem  91
285 POKE198,0:GOTO45                             :rem 168
290 RS=RS+1:DE=DE-50:IFRS=10THEN400              :rem 104
295 PRINTTAB(12);"BRAVO !!!!"                    :rem  53
```

```
300 PRINTTAB(12);"PUNTI{DES}"RS                     :rem 124
301 GOTO277                                         :rem 109
350 PRINTCHR$(14)"{CLR}{ 6 DES}{BLU}{RVS} SEMAFORO "
                                                    :rem 238
355 PRINT"{BLK}{GIU'}E' UN GIOCO PER PROVA-RE I RIFLESSI.
    "                                               :rem 26
357 PRINT"IL GIOCATORE DI SIN.{ 2 DES}USA IL TASTO 'A',QU
    EL-LO DI DESTRA USA IL{ 3 SPAZI}TASTO '='." :rem 86
360 PRINT"SE L'ULTIMA LUCE AD{ 3 SPAZI}ACCENDERSI E' VERD
    E,ILPRIMO GIOCATORE CHE"                        :rem 215
362 PRINT"PREME IL SUO TASTO{ 4 SPAZI}GUADAGNERA' UN PUNT
    O."                                             :rem 89
364 PRINT"SE L'ULTIMA LUCE E'{ 3 SPAZI}AZZURRA, IL GIOCAT
    ORE DI SIN. DEVE PREMERE"                       :rem 192
366 PRINT"IL SUO TASTO, SE E'{ 3 SPAZI}VIOLA, LO DEVE FAR
    E ILGIOCATORE DI DESTRA."                       :rem 235
367 PRINT"{GIU'}** PREMERE UN TASTO **";            :rem 35
368 GETG$:IFG$=""THEN368                            :rem 113
371 PRINT"{CLR}{BLU}{ 6 DES}{RVS} SEMAFORO {BLK}"
                                                    :rem 202
373 PRINT"{GIU'}SE UN GIOCATORE PREME IL SUO TASTO QUANDO
     E'LA VOLTA DELL'AVVERSA-";                     :rem 118
374 PRINT"RIO, PERDE 3 PUNTI."                      :rem 230
375 PRINT"IL PRIMO CONCORRENTE{ 2 SPAZI}CHE RAGGIUNGE I 1
    0{ 4 SPAZI}PUNTI VINCE.                         :rem 114
378 PRINT"{GIU'}** PREMERE UN TASTO **";            :rem 37
379 GETT$:IFT$=""THEN379                            :rem 143
380 PRINTCHR$(142)"{CLR}":GOTO45                    :rem 196
400 IFRS=10THENGOSUB250                             :rem 172
405 PRINT"{RVS}HAI VINTO{OFF}"                      :rem 112
410 IFRS=10THENGOSUB250                             :rem 173
415 PRINT"{GIU'}BRAVISSIMO"                         :rem 123
420 FORF=1TO4:FORG=130TO250:POKES,G:NEXT            :rem 35
425 FORG=250TO130STEP-1:POKES,G:NEXT:NEXT:POKES,0
                                                    :rem 167
430 PRINT"{GIU'}{RVS}{ 2 DES}GIOCHI ANCORA(S/N){OFF}"
                                                    :rem 223
435 GETG$:IFG$="S"THEN15                            :rem 132
440 IFG$="N"THENPRINTCHR$(142)"{CLR}":END           :rem 238
445 GOTO435                                         :rem 114
500 POKES,231:FORF=1TO300:NEXT:POKES,0              :rem 117
510 FORF=1TODE:NEXT:RETURN                          :rem 240
```

ERRATA CORRIGE

Nel programma SPIONAGGIO per C64, pubblicato sul n. 16, vanno modificate le seguenti linee:

```
510 POKEV+13,PEEK(V+13)+1:HT=0:F
    ORI=1TO3:IF(COAND2↑I)=2↑ITHE
    NHT=I

525 SC=SC+50:GOSUB1000:POKEV+21
    PEEK(V+21)AND(127-2↑HT)

550 POKEV+13,PEEK(V+13)-1:HT=0:F
    ORI=4TO6:IF(COAND2↑I)=2↑ITHE
    NHT=I
```

Insegne luminose

VIC-20

3K ram

Con questo programma il vostro computer farà scorrere, per tutto il tempo che vorrete, un'insegna luminosa sullo schermo del televisore.
Potete utilizzare l'insegna a scopo pubblicitario, nella vetrina di un negozio, o semplicemente a casa vostra per divertire gli amici con messaggi spiritosi. La scritta appare sul video in caratteri normali o anche personalizzati, ed inoltre potete selezionare la velocità di scorrimento, il colore delle lettere, quello dello sfondo e quello del bordo. Il messaggio può avere una lunghezza massima di 50 righe di 20 caratteri.

```
1 REM INSEGNE LUMINOSE                              :rem 138
3 POKE52,28:POKE56,28:GOSUB1000                     :rem  68
4 FORX=7168TO7679:POKEX,PEEK(25600+X):NEXT          :rem  98
5 F$="{BLK}{WHT}{RED}{CYN}{PUR}{GRN}{BLU}{YEL}":DIMLN(50)
  :DIML$(50):TB$="{HOME}{ 10 GIU'}{ 21 DES}"        :rem  24
6 TD$="{HOME}{ 10 GIU'}{ 2 DES}":PK=7922            :rem  80
10 REM                                              :rem  69
20 POKE36879,254:PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}VUOI USARE IL SET
   DI":PRINT"{GIU'}CARATTERI NORMALE O"             :rem 145
21 PRINT"{GIU'}{BLK}QUELLO PERSONALIZZATO?":PRINT"
   { 2 GIU'}{ 2 SPAZI}(PREMI {RVS}N{OFF} OPPURE {RVS}P
   {OFF})"                                          :rem 231
22 GETA$:IFA$=""THEN22                              :rem 235
23 IFA$="P"THENGOSUB1000:GOSUB8000:GOTO30           :rem 242
24 IFA$="N"THENPOKE36869,240:GOTO30                 :rem  47
26 GOTO20                                           :rem   3
30 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}VUOI VEDERE IL MENU'":PRINT"
   {GIU'}DEI COLORI?"                               :rem  76
31 PRINT"{ 2 GIU'}{ 2 SPAZI}(PREMI {RVS}S{OFF} OPPURE
   {RVS}N{OFF})"                                    :rem 233
33 GETA$:IFA$=""THEN33                              :rem 239
34 IFA$="S"THENGOSUB2000:GOTO100                    :rem 164
35 IFA$="N"THEN100                                  :rem 235
50 GOTO30                                           :rem   1
100 POKE36879,254                                   :rem 152
110 PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 SPAZI}INSEGNE LUMINOSE{ 2 GIU'}"
                                                    :rem  29
120 PRINT"QUESTO PROGRAMMA PER-{GIU'}"              :rem  16
121 PRINT"METTE DI FAR SCORRERE{GIU'}"              :rem 192
122 PRINT"INSEGNE SULLO SCHERMO."                   :rem  61
130 PRINT"DOPO AVER SCELTO I{GIU'}"                 :rem 233
131 PRINT"COLORI DI SFONDO/BORDO":PRINT"E DEI CARATTERI,
    IMPO-"                                          :rem 120
```

```
133 PRINT"STA IL MESSAGGIO, CHE{GIU'}"                 :rem 145
134 PRINT"NON DEVE SUPERARE 50{GIU'}"                  :rem  85
135 PRINT"RIGHE DI 20 CARATTERI.{GIU'}":PRINT"{ 4 SPAZI}
    PREMI UN TASTO{SU}"                                :rem 237
138 GETA$:IFA$=""THEN138                               :rem  91
140 PRINT"{CLR}{GIU'}IMPOSTA IL COLORE DI{GIU'}":rem  30
141 PRINT"SFONDO/BORDO (8-255):{GIU'}"                 :rem 114
142 INPUTC$:C1=VAL(C$)                                 :rem  20
143 IFC1>255ORC1<8THEN140                              :rem 194
145 PRINT"{CLR}{GIU'}ORA IMPOSTA IL COLORE":PRINT"{GIU'}D
    EL TESTO (1-8):{GIU'}"                             :rem  25
147 INPUTC$:C2=VAL(C$):IFC2<1ORC2>8THEN145             :rem  26
160 PRINT"{CLR}{GIU'}RICORDA CHE IL MESSAG-"           :rem  98
161 PRINT"GIO NON DEVE ESSERE"                         :rem  30
162 PRINT"{GIU'}PIU' LUNGO DI 50 RIGHE"                :rem 118
163 PRINT"DI 20 CARATTERI."                            :rem  39
164 PRINT"{GIU'}DOPO AVER INTRODOTTO"                  :rem 243
165 PRINT"{GIU'}L'ULTIMA RIGA DI TE-"                  :rem  51
166 PRINT"{GIU'}STO, BATTI *RUN* E IL"                 :rem  56
167 PRINT"{GIU'}MESSAGGIO SCORRERA'"                   :rem 167
168 PRINT"{GIU'}SUL VIDEO.":PRINT"{ 2 GIU'}{ 4 SPAZI}PREM
    I UN TASTO{SU}"                                    :rem 131
169 GETA$:IFA$=""THEN169                               :rem  99
170 PRINT"{CLR}{GIU'}LA VELOCITA' DI SCOR-":PRINT"{GIU'}R
    IMENTO DEL TESTO"                                  :rem 167
172 PRINT"{GIU'}PUO' VENIR AUMENTATA":PRINT"{GIU'}CON <F1
    > E DIMINUITA"                                     :rem 145
173 PRINT"{GIU'}CON <F7>.":PRINT"{ 3 GIU'}{ 4 SPAZI}PREMI
     UN TASTO"                                         :rem 107
175 GETA$:IFA$=""THEN175                               :rem  93
199 FORLN=1TO50                                        :rem 154
200 PRINT"{CLR}{GIU'}BATTI LA RIGA N."LN:PRINT         :rem   8
201 INPUTL$(LN)                                        :rem 126
205 IFL$(LN)="*RUN*"THENLS=LN:GOTO300                  :rem 246
206 IFLEN(L$(LN))>20THENPRINT"{GIU'}RIGA TROPPO LUNGA
    {GIU'}":GOTO201                                    :rem 248
207 L$(LN)=L$(LN)+" "                                  :rem 251
210 NEXT:LS=LN                                         :rem 130
300 POKE36879,C1:PRINTLEFT$(F$,C2):PRINT"{CLR}{ 8 GIU'}
    {RVS}{ 22 SPAZI}"                                  :rem  29
301 PRINT:PRINT:PRINT                                  :rem 175
304 PRINT"{SU}{RVS}{ 22 SPAZI}":LN=0                   :rem  76
305 LN=LN+1:IFLN>LS-1THENLN=1                          :rem  58
320 FORQ=1TOLEN(L$(LN))                                :rem 105
325 PRINTTB$MID$(L$(LN),Q,1)                           :rem 101
330 PRINTTD$CHR$(20):PRINTTB$" "CHR$(148)              :rem  71
331 FORGG=1TOSP                                        :rem 192
333 P=PEEK(197)                                        :rem  61
334 IFP=39THENSP=SP+1                                  :rem  48
335 IFP=63THENSP=SP-1                                  :rem  48
336 IFP<1THENSP=255                                    :rem 147
```

```
337 IFP>255THENSP=1                                    :rem 150
380 NEXT:NEXT                                          :rem  83
390 GOTO305                                            :rem 109
1000 PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}{ 4 DES}ATTENDI{ 2 SPAZI}PREGO"
     :RETURN                                           :rem 244
2000 SC=2:SF=8                                         :rem  15
2001 PRINTLEFT$(F$,SC):PRINT"{CLR}{GIU'}{ 2 SPAZI}** MENU
     ' COLORI **{GIU'}":POKE36879,SF                   :rem 231
2002 PRINT"{GIU'}QUESTO E' IL COLORE"SC                :rem 226
2003 PRINT"SULLO SCHERMO"SF"{SIN}."                    :rem 222
2004 PRINT"{GIU'}PREMI LA BARRA PER":PRINT"{GIU'}CAMBIARE
      I COLORI DI"                                     :rem 239
2005 PRINT"{GIU'}SFONDO/BORDO E I TASTI":PRINT"NUMERICI P
     ER CAMBIARE"                                      :rem 172
2006 PRINT"{GIU'}IL COLORE DEL TESTO.":PRINT"{ 2 GIU'}BAT
     TI * QUANDO FINISCI"                              :rem  45
2010 GETA$:IFA$=""THEN2010                             :rem 169
2011 IFA$=" "THENSF=SF+1:IFSF>255THENSF=8:GOTO2001
                                                       :rem 226
2012 IFA$="*"THENRETURN                                :rem 115
2013 IFA$<"1"ORA$>"8"THEN2001                          :rem  29
2015 SC=VAL(A$):GOTO2001                               :rem 106
8000 XX=0:A=0:POKE36869,255                            :rem  14
8005 FORX=1TO8:READA:IFA>255THENXX=0:GOTO8007          :rem  94
8006 POKEX+XX+7175,A:NEXT:XX=XX+8:GOTO8005             :rem 143
8007 FORX=1TO8:READA:IFA>255THENRETURN                 :rem 225
8008 POKEX+XX+7551,A:NEXT:XX=XX+8:GOTO8007             :rem 145
8010 DATA124,254,198,198,254,254,198,198,252,254,198,254,
     254,198,254,252                                   :rem  73
8011 DATA254,254,192,192,192,224,254,254,252,254,198,198,
     198,230,254,252                                   :rem  51
8012 DATA254,254,192,252,252,192,254,254,254,254,192,252,
     252,192,192,192                                   :rem  39
8015 DATA254,254,192,222,222,198,254,254,198,198,198,254,
     254,198,198,198                                   :rem  84
8017 DATA60,60,24,24,24,24,60,60,124,124,24,24,24,24,120,
     120                                               :rem 154
8020 DATA196,204,216,240,240,216,204,196,192,192,192,192,
     192,192,254,254                                   :rem  32
8022 DATA254,254,214,214,214,214,198,198,254,254,198,198,
     198,198,198,198                                   :rem  82
8023 DATA254,254,198,198,198,230,254,254,254,254,198,254,
     254,192,192,192                                   :rem  68
8025 DATA254,254,198,198,206,206,255,255,62,126,224,192,1
     92,192,192,192                                    :rem   4
8026 DATA254,254,224,254,254,14,254,254,126,126,24,24,24,
     24,24,24                                          :rem 179
8030 DATA198,198,198,198,198,198,254,254,198,198,198,198,
     198,238,124,56                                    :rem  68
8036 DATA198,198,214,214,214,214,254,238,198,198,108,56,5
     6,108,198,198                                     :rem 231
```

```
8039 DATA198,198,230,254,126,14,14,14,254,254,6,12,24,48,
     126,254                                      :rem  147
8040 DATA255,255,255,255,255,255,255,255          :rem  250
8100 DATA300                                      :rem  118
8103 DATA124,254,198,198,198,198,254,124,56,56,24,24,24,2
     4,60,60                                      :rem  160
8105 DATA254,254,198,14,28,120,254,254,254,254,6,62,62,6,
     254,254                                      :rem  148
8107 DATA192,192,192,216,254,254,24,24,254,254,192,254,25
     4,6,254,254                                  :rem   97
8108 DATA254,254,192,254,254,230,254,254,254,254,198,6,6,
     6,6,6                                        :rem   56
8109 DATA254,254,198,254,254,198,254,254,254,254,198,254,
     254,6,254,254                                :rem  224
8200 DATA300                                      :rem  119
```

C16 - plus/4

Joystick

Fotoreporter

È stata scoperta nelle fogne di una grande città americana una razza di formiche mutanti di dimensioni colossali. Il "Time" ti ha incaricato di effettuare un reportage fotografando una formica e tu hai accettato, attirato dalle forti possibilità di guadagno. Ti sei quindi procurato una cartina della rete fognaria e un aiutante che dalla superficie localizzerà le formiche per mezzo di un'apparecchiatura a raggi infrarossi.
Le fotografie riuscite della formica verranno pagate a seconda dell'inquadratura effettuata: 75 dollari per un'istantanea della testa, 25 per una laterale ed infine solo 10 per una scadente foto da tergo. Se per caso dovessi dimenticarti di avanzare la pellicola, puoi vendere le doppie esposizioni ad un giornale di provincia, che però te le pagherà solamente un dollaro l'una. La spesa del materiale è a tuo carico, perciò ogni foto sprecata o non scattata ti costa 2 dollari.
Sullo schermo del C16 appare la mappa della rete fognaria, sempre diversa ogni volta che si gioca, con indicata la posizione del giocatore e quella della formica; viene mostrato inoltre ciò che si vede nel mirino della macchina fotografica. Compaiono anche un contasecondi, l'indicatore di effettuato avanzamento pellicola e il contafotogrammi. Il funzionamento del joystick (n. 1) è leggermente diverso da quello usuale: spinto verso l'alto fa proseguire dritto il fotografo;

verso il basso lo fa retrocedere, mentre a destra e sinistra lo fa ruotare di 90 gradi nelle rispettive direzioni. Il pulsante serve per scattare le foto ed infine il tasto Return fa avanzare la pellicola. Il gioco termina quando tutti i 24 fotogrammi del rullino sono stati esposti, oppure quando il contasecondi indica che sono trascorsi 5 minuti.

```
100 DIMA%(5,6),B%(5,6),C%(5,6),O%(5),Q%(4),M%(4):I=RND(-T
    I):GOTO330                                       :rem 232
110 PRINTC$"{GIU'}"INT(TI/60):IFTI>TJGOTO670         :rem  97
120 Q=-2*(PEEK(T+O%(O))<M)-4*(PEEK(T+O%(O-1))<M)-(PEEK(T+
    O%(O+1))<M)                                      :rem 197
130 FORI=0TO5:X=I+S:FORJ=0TO6:A=A%(I,J):IFA=0GOTO170
                                                     :rem 198
140 IFJ=0THENIFPTHENIF(AANDQ)=(AANDV)THENJ=6:GOTO170
                                                     :rem  76
150 Z=W*J+X:IFAANDQTHENPOKEZ,C%(I,J):GOTO170         :rem  16
160 POKEZ,B%(I,J)                                    :rem 195
170 NEXT:NEXT:V=Q:RETURN                             :rem 136
180 A=JOY(1)                                         :rem 139
190 IFA=0THENRETURN                                  :rem 230
200 IFA=5THEN230                                     :rem 152
201 IFA=7THEN240                                     :rem 156
202 IFA=3THEN260                                     :rem 155
203 IFA=128THEN570                                   :rem   8
209 I=T+O%(O)                                        :rem 180
210 IFPEEK(I)=HTHENPOKET,H:T=I:POKET,G               :rem 208
220 RETURN                                           :rem 116
230 I=T-O%(O):GOTO210                                :rem 182
240 O=1-O*(O<4)                                      :rem   9
250 G=Q%(O):POKET,G:RETURN                           :rem 123
260 O=O-1-4*(O=1):GOTO250                            :rem 116
270 I=N+O%(L):IFPEEK(I)=HTHENPOKEN,H:N=I:GOTO290:rem 242
280 I=L:L=1+FNR(4):IFI=LGOTO280                      :rem 100
290 POKEN,Q%(L):RETURN                               :rem 113
300 GOSUB180:GETA$:IFA$=CHR$(13)THENPRINTC$"{ 2 GIU'}
    { 2 SPAZI}I":PRINTB$" ←K":WD=1                   :rem 124
310 GOSUB110:GOSUB270:IFT+O%(O)<>NTHENONR+1GOTO300:R=0:P=
    0:GOSUB120:P=1:GOTO300                           :rem 158
320 R=1:B=L-O-4*(O>L):FORY=0TO2:Z=U+W*Y:FORX=0TO1:POKEX+Z
    ,FNF(B):NEXT                                     :rem 132
325 NEXT:GOTO300                                     :rem 223
330 DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X):M=128:DEFFNF(Z)=ASC(MID$(F$,1
    +Z*6+Y*2+X))                                     :rem   5
350 W=40:L=3072:COLOR0,2:COLOR4,7                    :rem 182
360 FORI=1TO18:D$=D$+" ":C$=C$+"*":NEXT:A$=LEFT$(D$,W/2-6
    ):B$=LEFT$(A$,W/2-10)                            :rem 101
370 PRINT"{CLR}":PRINTA$"{BLK}U{ 8 *}I":PRINTA$"-{CYN}
    [<*>]{RVS}{ 6 SPAZI}{OFF}£{BLK}-"                :rem  33
375 PRINTA$"- {CYN}[<*>]{RVS}{ 4 SPAZI}{OFF}£{BLK} -"
                                                     :rem 234
```

```
380 PRINTA$"-{ 2 SPAZI}{CYN}{ 4 SPAZI}{BLK}{ 2 SPAZI}-
    [<Q>]+{ 2 *}+[<W>]":FORI=1TO3:PRINTA$"-{ 8 SPAZI}-
    [<Q>][<W>]{ 2 SPAZI}[<Q>][<W>]":NEXT             :rem  91
390 PRINTA$"-{ 2 SPAZI}{GRN}{ 4 SPAZI}{BLK}{ 2 SPAZI}-
    [<Q>]+{ 2 *}+[<W>]":PRINTA$"- {GRN}{RVS}£{ 4 SPAZI}
    [<*>]{OFF}{BLK} -"                               :rem 210
400 PRINTA$"-{GRN}{RVS}£{ 6 SPAZI}[<*>]{OFF}{BLK}-":PRINT
    A$"J{ 8 *}K":PRINTB$"{RVS}U"C$"I"                :rem  47
410 FORI=1TO9:PRINTB$"{RVS}-{BLK}"D$"-":NEXT:PRINTB$"
    {RVS}J"C$"K{OFF}";                               :rem 145
420 E=L+12*W+W/2-11:S=L+3*W+W/2-4:O=1:H=160:GOSUB560:H=32
    :U=S+2+2*W                                       :rem  62
430 R%=S+10+2*W:O%(1)=-W:O%(2)=-1:O%(3)=W:O%(4)=1:O%(0)=1
    :O%(5)=-W                                        :rem 190
440 Q%(1)=-W-W:Q%(2)=W-1:Q%(3)=W+1:Q%(4)=1-W:C$="{HOME}"+
    B$                                               :rem  11
450 POKEI,H:Z=6:FORY=FNR(3)TO5:A=I+O%(Y):IFPEEK(A)<>160GO
    TO480                                            :rem  53
460 F=0:G=0:J=0:FORX=1TO4:F=F-(PEEK(A+Q%(X))=H):IFPEEK(A+
    O%(X))=HTHENG=G+1:J=X-J                          :rem  36
470 NEXT:IFF<4ANDG<2OR(G<3ANDF<1)OR(G=2ANDABS(J)=2)THENZ=
    Y:Y=6                                            :rem 143
480 NEXT:IFZ<6THENI=I+O%(Z):V=V+1:GOTO450            :rem  67
490 IFV<95THENGOSUB560:GOTO450                       :rem 130
500 FORI=0TO6:A%(0,I)=1:A%(5,I)=4:FORJ=0TO5:B%(J,I)=H:C%(
    J,I)=160:NEXT:NEXT                               :rem 121
510 FORI=1TO4:A%(I,1)=2:A%(I,5)=2:NEXT:FORI=2TO3:FORJ=2TO
    4:A%(I,J)=2:NEXT:NEXT                            :rem   5
520 B%(0,0)=95:B%(5,0)=105:B%(0,6)=233:B%(5,6)=223:P=1:L2
    =LOG(2):TJ=18000                                 :rem 242
530 C%(1,1)=95:C%(4,1)=105:C%(1,5)=233:C%(4,5)=223:FORZ=1
    TO24:READA                                       :rem  32
540 F$=F$+CHR$(A+46+M):NEXT:Q%(1)=30:Q%(2)=60:Q%(3)=22:Q%
    (4)=62:GOSUB560                                  :rem 154
545 N=I:FR=1                                         :rem 178
550 GOSUB280:V=0:F=0:G=Q%(O):GOSUB560:T=I:POKET,G:GOSUB66
    0:TI$="000000":GOTO310                           :rem   4
560 I=E+2+W+FNR(17)+W*FNR(9):A=PEEK(I):ON-(A<>H)GOTO560:R
    ETURN                                            :rem 232
570 ONWD+1GOTO630:IFT+O%(O)<>NTHENA$="FOTO SPRECATA":F=0:
    I=H:J=0:GOTO640                                  :rem 185
580 A$="CLICK":B=L-O-4*(O>L)+1:F=B:M%(B)=M%(B)+1:rem  87
590 FORY=0TO2:Z=R%+W*Y:FORX=0TO1:POKEX+Z,FNF(B-1)-M:NEXT:
    NEXT                                             :rem 208
620 POKEN,H:GOSUB560:N=I:GOTO650                     :rem 250
630 A$="DOPPIA ESPOSIZIONE":FR=FR+1*(FR>0):DE=DE+1:M%(F)=
    M%(F)-1:F=0:I=66:J=16                            :rem  37
640 FORY=0TO2:Z=R%+W*Y:FORX=0TO1:POKEX+Z,I+FNR(J):NEXT:NE
    XT                                               :rem 124
650 PRINTC$SPC(10-LEN(A$)/2)A$:FORI=1TO1000:NEXT:WD=0
                                                     :rem 166
```

```
660 PRINTC$D$+" ":PRINT:PRINT:PRINTB$"{GIU'}"FR:PRINTB$"
    { 3 SU}{ 3 SPAZI}":PRINTB$"{ 3 SPAZI}":FR=FR+1
                                                    :rem 167
665 IFFR<25THENRETURN                               :rem 122
670 PRINT"{CLR}IL REPORTAGE E' FINITO":PRINT        :rem  59
675 PRINT"'TIME' COMPRA LE FOTO PAGANDO":PRINT      :rem  60
680 I=M%(3):A=I*75:PRINTI"PRIMI PIANI DEL CAPO A $75 L'UN
    O"                                              :rem  37
690 J=M%(2)+M%(4):A=A+25*J:PRINTJ"PRIMI PIANI DEL TORACE
    A $25 L'UNO":I=I+J                              :rem 197
700 J=M%(1):A=A+J*10:PRINTJ"PRIMI PIANI DELL'ADDOME A $10
     L'UNO":PRINT:J=24-I-J                          :rem  74
710 PRINTDE"DOPPIE ESPOSIZIONI A $1 L'UNA":PRINT:rem 195
715 PRINTJ"FOTO MANCATE: PERDI $2 L'UNA":A=A-J*2:rem  16
720 A=A+DE:PRINT:GU$=STR$(A):PRINT"TOTALE $"GU$:POKE239,0
    :I=TI                                           :rem  49
730 GETA$:IFA$=""ANDTI<I+2000GOTO730                :rem  67
740 RUN:DATA27,39,39,27,61,69,39,39,35,47,,29,27,39,35,35
    ,,,27,27,47,35,28,,                             :rem  78
```

C16 - plus/4

Scacchi

Quello che vi presentiamo è un semplice programma che vi consente di giocare a scacchi contro il vostro C16. Comunicate le vostre mosse al computer impostando le coordinate di partenza e di arrivo nel formato (X,Y). Sullo schermo i pezzi sono rappresentati dalle loro lettere iniziali, voi giocate col bianco ed il C16 col rosso. Data l'esiguità del programma, non potete naturalmente aspettarvi di avere di fronte un avversario forte: se tuttavia siete degli scacchisti alle prime armi, il divertimento è assicurato! Tenete tuttavia presente che il programma non prevede l'arrocco e le prese "en passant"; inoltre siate onesti, perché il computer accetta anche le mosse illegali, ed abbiate pazienza, perché il tempo d'attesa per ogni mossa può superare i due minuti. Il programma provvede a segnalare l'eventuale scacco matto; per sospendere la partita battete 999,999 al posto delle coordinate.

```
10 REM SCACCHI                                      :rem  51
20 COLOR4,10,5:COLOR0,10,5                          :rem 218
30 PRINT"{CLR}{GIU'}{GRN}{ 12 SPAZI}ATTENDI PREGO"
                                                    :rem 124
```

```
40 KX=5:KY=8:DIMB%(8,8),D%(6,8,2),P%(6),A$(6):FORY=1TO8:F
   ORX=1TO8                                           :rem 215
50 B%(X,Y)=0:IFY=1THENREADB%(X,Y)                    :rem 215
60 IFY=8THENB%(X,Y)=-B%(X,1)                          :rem 94
70 IFY=2THENB%(X,Y)=-1                                :rem 29
80 IFY=7THENB%(X,Y)=1                                 :rem 246
90 NEXT:NEXT                                          :rem 33
100 DATA-4,-2,-3,-5,-6,-3,-2,-4                       :rem 228
110 FORX=1TO6:P%(X)=2:FORY=1TO8:IFY<3ORY=8THEND%(X,Y,2)=1
                                                      :rem 52
120 IFY>1ANDY<5THEND%(X,Y,1)=1                        :rem 24
130 IFY>5THEND%(X,Y,1)=-1                             :rem 173
140 IFY>3ANDY<7THEND%(X,Y,2)=-1                       :rem 76
150 NEXT:IFX<>2THEN190                                :rem 107
160 FORY=1TO4:READD%(X,Y,1),D%(X,Y,2):D%(X,Y+4,1)=-D%(X,Y
    ,1):D%(X,Y+4,2)=D%(X,Y,2)                         :rem 50
170 NEXT                                              :rem 215
180 DATA-2,1,-1,2,1,2,2,1                             :rem 205
190 IFX=1THENP%(X)=8                                  :rem 177
200 IFX>4THENP%(X)=1                                  :rem 166
210 NEXT:FORX=1TO6:READA$(X):NEXT                     :rem 111
220 DATAP,C,A,T,D,R                                   :rem 72
230 PRINT"{CLR}":GOTO620                              :rem 4
240 XB=0:YB=XB:DB=XB:CL=1:BP=XB:X=9:AX=KX:AY=KY:F1$="":GO
    SUB750:F1$=F$                                     :rem 82

250 FORY=1TO8:FORX=1TO8:TB=0:C=1:TY=0:TX=0:D=0        :rem 156
260 IFB%(X,Y)<1THEN600                                :rem 238
270 P=B%(X,Y):FORI=1TO8:DY=D%(P,I,2):DX=D%(P,I,1):AX=KX:A
    Y=KY:C1=1:PO=0                                    :rem 24
280 IFX+DX<1ORX+DX>8ORY+DY<1ORY+DY>8THEN530           :rem 25
290 IFP>2ANDP<6THEN440                                :rem 70
300 IFDY>-1ANDP=1THEN530                              :rem 179
310 IFY>1ORP>1THEN360                                 :rem 19
320 FORI1=5TO1STEP-1  .                               :rem 214
330 IFP%(I1)<2THENP%(I1)=P%(I1)+1:B%(X,Y)=I1:I1=1
                                                      :rem 195
340 NEXT                                              :rem 214
350 GOTO530                                           :rem 105
360 IFDX<>0ANDB%(X+DX,Y+DY)>-1THEN530                 :rem 200
370 IFP=6THENKX=X:KY=Y:AX=X+DX:AY=Y+DY:GOSUB740:IFF$="1"T
    HEN530                                            :rem 41
380 IFDX=0ANDB%(X,Y+DY)<>0THEN530                     :rem 212
390 PO=8-P-B%(X+DX,Y+DY)*3                            :rem 219
400 IFY<>7ORDX<>0ORB%(X,5)<>0ORP>1THEN530             :rem 247
410 IFF1$="1"THENGOSUB740:IFF$=""THEN530              :rem 54
420 IFF1$="1"ORRND(1)>.3THENC1=2                      :rem 42
430 GOTO530                                           :rem 104
440 X1=X:Y1=Y                                         :rem 16
450 IFP=3ANDINT(I/2)*2<ITHEN530                       :rem 73
460 IFP=4ANDINT(I/2)*2=ITHEN530                       :rem 76
```

```
470 IFX1+DX<1ORX1+DX>8ORY1+DY<1ORY1+DY>8THENC1=C1-1:GOTO5
    30                                                :rem  212
480 IFB%(X1+DX,Y1+DY)>0THENC1=C1-1:GOTO530            :rem  220
490 PO=8-P+INT(RND(1)*3)-B%(X1+DX,Y1+DY)*3           :rem  104
500 IFF1$="1"THENGOSUB740:IFF$=""THENPO=PO+50:GOTO570
                                                      :rem  184
510 IFB%(X1+DX,Y1+DY)<>0THEN530                       :rem   28
520 C1=C1+1:X1=X1+DX:Y1=Y1+DY:GOTO470                 :rem  201
530 IFPO=0THEN570                                     :rem  254
540 IFF1$="1"THENGOSUB740:IFF$=""THENPO=PO+50:GOTO570

                                                      :rem  188
550 IFF1$=""THENGOSUB740:IFF$="1"THENPO=0:GOTO570
                                                      :rem  190
560 IFPO>=TBTHENAX=X+DX*C1:AY=Y+DY*C1:GOSUB740:IFF$="1"TH
    ENPO=PO-P*2                                       :rem   41
570 IFPO>TBTHENTB=PO:TX=X:TY=Y:D=I:C=C1               :rem  105
580 NEXT                                              :rem  220
590 IFTB>BPORTB=BPAND(RND(1)>.9OR(TY<YBANDRND(1)>.5))THEN
    BP=TB:XB=TX:YB=TY:CL=C:DB=D                       :rem  178
600 NEXT:NEXT:P=B%(XB,YB):X1=XB+D%(P,DB,1)*CL:Y1=YB+D%(P,
    DB,2)*CL:IFP=6THENKX=X1:KY=Y1                     :rem   40
610 AX=KX:AY=KY:B%(X1,Y1)=B%(XB,YB):B%(XB,YB)=0:Q=1:GOSUB
    750:Q=0                                           :rem   83
620 GOSUB840                                          :rem  180
630 IFF$="1"THENPRINT"{GIU'}SCACCO MATTO":END         :rem  151
640 PRINT"{GRN}{ 2 GIU'}INTRODUCI LA TUA MOSSA":INPUT"
    {GIU'}DA";X,Y:IFX=999THENEND                      :rem   33
650 INPUT" A";XB,YB                                   :rem   76
660 IFB%(XB,YB)>0THENP%(B%(XB,YB))=P%(B%(XB,YB))-1
                                                      :rem   58
670 B%(XB,YB)=B%(X,Y)                                 :rem  136
680 B%(X,Y)=0                                         :rem  160
690 IFB%(XB,YB)<-1ORYB<8THEN720                       :rem   89
700 INPUT"PEZZO";A$:FORI1=1TO5:IFA$(I1)=A$THENB%(XB,YB)=-
    I1                                                :rem   75
710 NEXT                                              :rem  215
720 GOSUB840                                          :rem  181
730 GOTO240                                           :rem  105
740 PC=B%(X+DX*C1,Y+DY*C1):B%(X+DX*C1,Y+DY*C1)=B%(X,Y):B%
    (X,Y)=0                                           :rem  115
750 F$="":FORP1=1TO6:FORI1=1TO8:D1=D%(P1,I1,1):D2=D%(P1,I
    1,2):L=1                                          :rem  158
760 IFAX+D1*L<1ORAX+D1*L>8ORAY+D2*L<1ORAY+D2*L>8THEN800
                                                      :rem   92
770 IFP1=1ANDD2<1ANDQ=0THEN800                        :rem   42
780 IFB%(AX+D1*L,AY+D2*L)=-P1THENF$="1":GOTO810       :rem  180
790 IFP1>2ANDP1<6ANDB%(AX+D1*L,AY+D2*L)=0THENL=L+1:GOTO76
    0                                                 :rem  218
800 NEXT:NEXT                                         :rem   80
810 IFX>8THEN830                                      :rem  192
```

```
820 B%(X,Y)=B%(X+DX*C1,Y+DY*C1):B%(X+DX*C1,Y+DY*C1)=PC
                                                    :rem  54
830 RETURN                                          :rem 123
840 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT       :rem 211
850 PRINT"{CLR}{GIU'}{ 3 DES}{GRN}{ 13 SPAZI}12345678
    {GIU'}":FORY=8TO1STEP-1:PRINT"{ 10 SPAZI}{GRN}
    { 3 DES}"Y;                                     :rem 173
860 FORX=1TO8:IFB%(X,Y)<>0THEN890                   :rem 254
870 IFINT((X+Y)/2)*2=X+YTHENPRINT" ";:GOTO920       :rem 182
880 PRINT"{BLU}{RVS} {OFF}";:GOTO920                :rem 125
890 IFB%(X,Y)<0THENPRINT"{WHT}";:GOTO910            :rem 126
900 PRINT"{RED}";                                   :rem 193
910 PRINTA$(ABS(B%(X,Y)));                          :rem 212
920 NEXT:PRINT:NEXT:RETURN                          :rem  52
```

Conan

terza parte

Eccoti la terza – ed ultima! – parte del fantastico gioco Adventure-like di Papersoft Commodore. Se sei uno dei pochi sfortunati che ancora non lo sanno, il tuo settimanale di software ha pubblicato sugli ultimi due numeri la prima e la seconda parte del programma. Nel caso tu non riesca a trovare in edicola Papersoft Commodore n. 20 e 21, spedisci il coupon di richiesta numeri arretrati.
Se invece hai già digitato e salvato le prime due puntate di Conan, per prima cosa ti consigliamo di verificarle con Stop Bug, il programma che ti permette di digitare i listati senza errori. Per fare ciò carica in memoria Stop Bug ed attivalo, dopodiché carica il file comprendente le prime due parti di Conan e verifica, battendo Return su ogni linea, che i checksum coimcidano con quelli che pubblichiamo. Una volta eliminati gli errori, puoi iniziare a battere l'ultima parte del listato. Quando avrai finito, salva il tutto e poi... Run! Per le spiegazioni sul funzionamento di Conan ti rimandiamo all'articolo pubblicato sul numero 20. Buona avventura!

Checksum delle prime due parti

10	:rem	133	190	:rem	7	370	:rem	150
20	:rem	35	200	:rem	45	380	:rem	195
30	:rem	135	205	:rem	94	400	:rem	193
40	:rem	53	207	:rem	2	410	:rem	245
50	:rem	133	210	:rem	192	420	:rem	222
60	:rem	107	220	:rem	68	430	:rem	122
70	:rem	128	230	:rem	48	440	:rem	105
90	:rem	130	240	:rem	155	450	:rem	50
100	:rem	142	250	:rem	109	455	:rem	119
110	:rem	77	260	:rem	139	460	:rem	52
120	:rem	186	270	:rem	42	465	:rem	113
130	:rem	26	280	:rem	212	470	:rem	90
140	:rem	21	290	:rem	186	475	:rem	225
150	:rem	158	300	:rem	177	480	:rem	239
160	:rem	244	310	:rem	172	485	:rem	74
163	:rem	106	320	:rem	69	486	:rem	1
165	:rem	9	330	:rem	192	490	:rem	255
170	:rem	209	350	:rem	128	495	:rem	129
180	:rem	54	360	:rem	207	500	:rem	226

510	:rem	192	4020	:rem	71	10000	:rem	92
550	:rem	213	4070	:rem	48	10010	:rem	110
555	:rem	84	4080	:rem	221	10020	:rem	74
560	:rem	84	4085	:rem	219	10030	:rem	169
562	:rem	206	4090	:rem	66	10040	:rem	196
1000	:rem	77	4100	:rem	171	10050	:rem	193
1005	:rem	66	5000	:rem	227	10150	:rem	216
1010	:rem	52	5010	:rem	240	10160	:rem	78
1020	:rem	120	5020	:rem	22	10170	:rem	94
1030	:rem	24	5030	:rem	155	10180	:rem	81
1040	:rem	154	5035	:rem	194	10190	:rem	141
1050	:rem	85	5040	:rem	113	10200	:rem	177
1055	:rem	126	5050	:rem	204	10210	:rem	240
1060	:rem	76	5060	:rem	122	10220	:rem	68
1065	:rem	4	5080	:rem	208	10230	:rem	123
1070	:rem	103	6000	:rem	244	10240	:rem	101
1075	:rem	48	6010	:rem	21	10250	:rem	140
1080	:rem	219	6020	:rem	15	10270	:rem	213
1085	:rem	11	6030	:rem	100	10380	:rem	231
1090	:rem	220	6040	:rem	112	10390	:rem	64
1095	:rem	123	6050	:rem	10	10400	:rem	170
2000	:rem	206	6080	:rem	82	10410	:rem	168
2010	:rem	76	6085	:rem	92	10420	:rem	188
2020	:rem	108	6090	:rem	161	10430	:rem	197
2030	:rem	171	7000	:rem	240	10490	:rem	75
2040	:rem	159	7080	:rem	85	10500	:rem	183
2050	:rem	221	7090	:rem	141	10510	:rem	98
2060	:rem	68	8000	:rem	78	10520	:rem	236
2070	:rem	202	8010	:rem	25	10530	:rem	122
2080	:rem	2	8020	:rem	95	10540	:rem	56
2090	:rem	75	8030	:rem	199	10550	:rem	137
2093	:rem	77	8040	:rem	169	10560	:rem	247
2095	:rem	4	8050	:rem	130	10570	:rem	236
2097	:rem	43	8060	:rem	62	10580	:rem	38
3000	:rem	185	8070	:rem	93	10590	:rem	89
3010	:rem	206	8080	:rem	55	10600	:rem	162
3020	:rem	198	8090	:rem	129	10610	:rem	200
3030	:rem	212	9000	:rem	230	10620	:rem	224
3040	:rem	131	9030	:rem	208	10630	:rem	252
3050	:rem	144	9040	:rem	69	10640	:rem	96
3060	:rem	148	9045	:rem	69	10650	:rem	145
3070	:rem	109	9050	:rem	122	10660	:rem	153
3080	:rem	198	9060	:rem	60	10700	:rem	84
3090	:rem	195	9070	:rem	91	10710	:rem	84
4000	:rem	166	9080	:rem	193	10720	:rem	220
4010	:rem	169	9090	:rem	184	10730	:rem	35

10740	:rem	125	11270	:rem	104	15230	:rem	123
10750	:rem	186	11280	:rem	181	15240	:rem	185
10760	:rem	185	11310	:rem	98	15250	:rem	105
10770	:rem	57	11320	:rem	178	15260	:rem	104
10780	:rem	237	11330	:rem	139	15270	:rem	239
10790	:rem	176	11340	:rem	219	15280	:rem	244
10800	:rem	236	11350	:rem	245	15290	:rem	255
10810	:rem	141	11360	:rem	213	15300	:rem	178
10820	:rem	135	11370	:rem	149	15310	:rem	236
10830	:rem	147	11380	:rem	122	15320	:rem	194
10840	:rem	101	11390	:rem	118	15330	:rem	253
10850	:rem	148	11400	:rem	137	15340	:rem	177
10860	:rem	91	11410	:rem	94	15400	:rem	117
10870	:rem	200	11420	:rem	181	15410	:rem	162
10880	:rem	150	11430	:rem	30	15420	:rem	108
10890	:rem	138	11435	:rem	91	15430	:rem	69
10895	:rem	163	11440	:rem	121	15440	:rem	40
10900	:rem	131	11445	:rem	121	20000	:rem	133
10910	:rem	141	11450	:rem	75	20010	:rem	241
10920	:rem	44	11455	:rem	48	20020	:rem	188
11000	:rem	15	11460	:rem	74	20030	:rem	167
11010	:rem	27	11465	:rem	138	20040	:rem	219
11015	:rem	164	11470	:rem	83	20050	:rem	201
11020	:rem	234	11475	:rem	112	20060	:rem	105
11030	:rem	2	11480	:rem	240	20070	:rem	87
11040	:rem	163	11485	:rem	90	20090	:rem	255
11050	:rem	232	11490	:rem	63	20140	:rem	52
11060	:rem	110	11495	:rem	84	20150	:rem	152
11070	:rem	119	11500	:rem	237	20160	:rem	214
11080	:rem	158	11505	:rem	46	20170	:rem	60
11090	:rem	87	11510	:rem	25	20180	:rem	75
11100	:rem	105	11520	:rem	223	20190	:rem	73
11120	:rem	164	15000	:rem	192	20200	:rem	240
11130	:rem	141	15010	:rem	144	20210	:rem	99
11150	:rem	118	15110	:rem	122	20215	:rem	144
11160	:rem	75	15120	:rem	174	20220	:rem	117
11170	:rem	109	15130	:rem	77	20230	:rem	199
11180	:rem	143	15140	:rem	59	20240	:rem	149
11190	:rem	4	15150	:rem	246	20250	:rem	12
11200	:rem	138	15160	:rem	253	20260	:rem	110
11210	:rem	127	15170	:rem	113	20270	:rem	68
11220	:rem	52	15180	:rem	101	20280	:rem	200
11230	:rem	88	15190	:rem	55	20285	:rem	235
11240	:rem	172	15200	:rem	53	20290	:rem	169
11250	:rem	153	15210	:rem	203	20300	:rem	243
11260	:rem	76	15220	:rem	239	20310	:rem	98

20320	:rem	102	25010	:rem	143	27080	:rem	135
20330	:rem	56	25020	:rem	207	27090	:rem	181
20340	:rem	154	25030	:rem	87	27100	:rem	218
20350	:rem	191	25040	:rem	103	27110	:rem	162
20360	:rem	126	25050	:rem	43	27120	:rem	31
20370	:rem	90	25060	:rem	105	27130	:rem	196
20380	:rem	56	25070	:rem	97	27140	:rem	69
20390	:rem	74	25080	:rem	91	27150	:rem	67
20400	:rem	20	25085	:rem	134	27160	:rem	100
20410	:rem	83	25090	:rem	83	27170	:rem	72
20420	:rem	85	25100	:rem	137	27180	:rem	111
20430	:rem	115	25110	:rem	65	27190	:rem	39
20435	:rem	161	25120	:rem	202	27200	:rem	60
20440	:rem	253	25130	:rem	32	27210	:rem	20
20445	:rem	52	25140	:rem	157	27220	:rem	0
20450	:rem	224	25150	:rem	99	27230	:rem	115
20453	:rem	153	25160	:rem	90	27250	:rem	224
20455	:rem	135	25500	:rem	238	27260	:rem	254
20457	:rem	220	25510	:rem	29	27270	:rem	62
20460	:rem	238	25520	:rem	101	27280	:rem	167
20470	:rem	172	25530	:rem	185	27290	:rem	242
20480	:rem	228	27000	:rem	173	27300	:rem	96
21000	:rem	157	27010	:rem	47	27310	:rem	248
21010	:rem	191	27020	:rem	18	27320	:rem	222
21020	:rem	63	27030	:rem	220	28999	:rem	236
21030	:rem	46	27050	:rem	204			
25000	:rem	231	27060	:rem	64			

Terza Parte

```
29000 REM -ATTESA-                                        :rem  251
29005 PRINT"{HOME}"                                       :rem  228
29010 FORT=1TO21:PRINT"{GIU'}";:NEXT:PRINTSPC(6)"PER CONT
      INUARE PREMI UN TASTO"                              :rem  125
29020 GET AT$:IFAT$=""THEN29020                           :rem  197
29030 PRINT"{CLR}":RETURN                                 :rem  124
29500 REM -MORTE-                                         :rem  197
29510 POKEWY,0:POKEYW,0:PRINT"{CLR}{SU}{WHT}NELLA SELVAGG
      IA CIMERIA SOLO I PIU'";                            :rem  180
29520 PRINT"FORTI{GIU'}";SPC(14);"SOPRAVVIVONO":GOSUB3067
      0                                                   :rem   52
29530 PRINTSPC(9)"{ 3 GIU'}TU NON ERI TRA QUESTI!":PRINTS
      PC(13)"{GIU'}{RED}RIPOSA IN PACE"                   :rem   31
29540 GOSUB29000:GOTO25000                                :rem  233
29550 REM -OGGETTI RITROVATI-                             :rem   26
29560 PRINT"{CLR}{BLU}NELLA TERRA DI CIMERIA VALE LA LEGG
      E DELPIU'FORTE!"                                    :rem  158
29570 PRINT"A COLUI CHE VINCE SPETTANO GLI OGGETTI
      { 2 SPAZI}DEL PERDENTE!"                            :rem  132
```

```
29580 PRINTCO$;",FRUGANDO TROVI..............{GIU'}":GOSU
      B29990:PRINT"{GRN}....{RVS}";                  :rem  106
29590 S=INT(RND(1)*(200+FT)):IFS>FTTHENPRINT"NIENTE!":GOS
      UB29000:RETURN                                 :rem  180
29600 W=INT(RND(1)*15)+1:T=INT(RND(1)*20)+2          :rem  121
29610 IFW=1THENPRINT"UNO SCUDO PER AUMENTARE LA TUA FORZA
      ":FO=FO+10                                     :rem  117
29620 IFW=2THENPRINT"UNA POZIONE CHE DONA NUOVA FORZA":FO
      =FO+15                                         :rem  143
29630 IFW=3THENPRINT"UNA SPADA PER AUMENTARE L'ABILITA'":
      AB=AB+10                                       :rem  201
29640 IFW=4ORW=5THENPRINT"UN TALISMANO CHE DONA FORTUNA":
      FT=FT+5                                        :rem   45
29650 IFW=6ORW=7ORW=8THENPRINT"UN AMULETO PORTAFORTUNA":F
      T=FT+3                                         :rem  160
29655 IFW>8THENPRINT"UN SACCHETTO CON ";T;"{SIN} ZECCHINI
       D'ORO":ZE=ZE+T                                :rem   15
29660 GOSUB29000:RETURN                              :rem  156
29990 REM -PAUSA-                                    :rem  197
29991 FORY=0TO1100:NEXT:RETURN                       :rem  179
30000 REM -GRAFICA SPADA-                            :rem  135
30010 PRINTSPC(10)"{GIU'}{BLK}Q{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
      { 3 SIN}{SU}[< 2 @>]{ 2 SIN}{ 2 GIU'}[< 2 T>]{SU}
      {DES}{SIN}{SU}{RVS}I{SIN}{SU}{OFF}Z{RVS}{SIN}
      { 3 GIU'}I{OFF}{SIN}{GIU'}Z{ 2 SU}{RVS}{YEL}
      { 12 SPAZI}[<*>]{OFF}                          :rem  252
30020 RETURN                                         :rem  213
30050 REM -GRAFICA MONTAGNE-                         :rem  124
30060 PRINT"{ 2 HOME}":POKEYW,0:POKEWY,6             :rem  224
30070 PRINTSPC(18)"{WHT}{RVS}£[<*>]{GIU'}{ 2 SIN}
      { 2 SPAZI}[<*>]{GIU'}{ 4 SIN}£{ 3 SPAZI}[<*>]{GIU'}
      { 6 SIN}£{ 5 SPAZI}"                           :rem  169
30080 PRINTSPC(16)"{WHT}{RVS}{ 6 SPAZI}{ 6 DES}[<5>]£
      [<*>]"                                         :rem   79
30090 PRINTSPC(9)"{RVS}[<4>]£ { 4 DES}{WHT}£{ 6 SPAZI}
      [<*>]{ 4 DES}[<5>]£{ 3 SPAZI}{DES}£{ 2 SPAZI}[<*>]"
                                                     :rem  234
30100 PRINTSPC(8)"{RVS}[<4>]£{ 2 SPAZI}[<*>]{ 2 DES}{WHT}
      £{ 8 SPAZI}{ 2 DES}[<5>]£{ 5 SPAZI}{DES}{ 4 SPAZI}
      "                                              :rem  229
30110 PRINT"{ 6 DES}{RVS}[<4>]£{ 5 SPAZI}{ 2 DES}{WHT}
      { 9 SPAZI}[<*>][<5>]{ 7 SPAZI}[<*>]{ 4 SPAZI}"
                                                     :rem   91
30120 PRINT"{ 5 DES}{RVS}[<4>]£{ 6 SPAZI}[<*>]{WHT}£
      { 10 SPAZI}[<5>]{ 12 SPAZI}{ 2 DES}[<4>]{ 2 SPAZI}
      "                                              :rem  160
30130 PRINT"{SU}{RVS}{ 4 DES}£{ 9 SPAZI}{WHT}{ 11 SPAZI}
      [<5>]{ 12 SPAZI}[<4>]£{ 2 SPAZI}"              :rem  101
30140 PRINT"{RVS}[<4>]{SU}{ 3 DES}{ 11 SPAZI}{WHT}
      { 12 SPAZI}[<5>]{ 11 SPAZI}[<4>]{ 3 SPAZI}"
                                                     :rem  142
```

```
30150 PRINT"{SU}{RVS}[<4>]{ 2 DES}£{ 11 SPAZI}{WHT}
      { 12 SPAZI}[<5>]{ 11 SPAZI}[<4>]{ 3 SPAZI}"
                                                  :rem   27
30160 RETURN                                      :rem  218
30170 POKEYW,5:POKEWY,6:GOSUB27000                :rem  105
30180 PRINT"{WHT}{CLR}{HOME}{GIU'}LA TUA SITUAZIONE E'LA
      SEGUENTE.....{ 2 GIU'}"                     :rem  108
30190 PRINT"{BLK}FORZA FISICA....";FO;"{ 3 DES}ZECCHINI..
      ..";ZE                                      :rem  204
30200 PRINT"{ 2 GIU'}ABILITA'IN ARMI.";AB;"{ 3 DES}FORTUN
      A.....";FT                                  :rem   97
30210 PRINT"{ 3 GIU'}E POSSIEDI...{GIU'}{YEL}":J=0
                                                  :rem  201
30220 IFAS=1THENPRINT"UN'ASCIA INCANTATA;";:J=1   :rem  174
30230 IFMZ=1THENPRINT"UNA MAZZA FERRATA;";:J=1    :rem  112
30240 IFSP=1THENPRINT"UNA SPADA D'ARGENTO;";:J=1:rem  201
30250 IFPL=1THENPRINT"UNA SPADA DI PLATINO;";:J=1
                                                  :rem  236
30260 IFSC=1THENPRINT"UNO SCUDO D'ORO;";:J=1      :rem  193
30280 IFJ=0THENPRINT"{ 3 DES}ANCORA NULLA!";      :rem   38
30290 PRINT"{GIU'}"                               :rem  224
30300 IFFO=90THENPRINT"{BLK} MAX DI FORZA ";      :rem  128
30310 IFAB=75THENPRINT"{BLK} MAX DI ABILITA' ";   :rem   13
30480 GOSUB29000:RETURN                           :rem  148
30490 REM -PRIMA SCELTA-                          :rem  115
30500 POKEYW,5: PRINT"{YEL}{ 2 GIU'}VUOI:":PRINT"{GIU'}1)
      GUARDARE LA TUA SITUAZIONE"                 :rem  195
30510 PRINT"2)RAGGIUNGERE LA CITTA'DI TYRO"       :rem   89
30520 PRINT"3)PROSEGUIRE PER LA MONTAGNA LUMINOSA"
                                                  :rem   93
30530 PRINT"4)VISITARE LA CONTRADA DI ARYA"       :rem   35
30540 PRINT"5)ANDARE ALLA TORRE MAGICA"           :rem   30
30550 PRINT"6)VEDERE LA MAPPA DELLA CIMERIA"      :rem   64
30560 PRINT"{ 4 GIU'}{BLK}RISPONDI CON UN NUMERO E PREMI
      RETURN":INPUT N                             :rem   30
30565 IFN<>1ANDN<>6THEN30590                      :rem  140
30570 IFN=1THENGOSUB30170                         :rem  244
30575 IFN=6THENGOSUB30900                         :rem  255
30580 GOTO30500                                   :rem   49
30590 IFN<>3ANDN<>5THEN30650                      :rem  136
30600 IFFO>60THENPRINT"{CLR}{BLK}PENSO ANCH'IO CHE SIA TE
      MPO CHE TU PARTA":GOSUB30000                :rem   18
30610 IFFO<60THENPRINT"{CLR}{BLK}{GIU'}RIPENSACI ";CO$;"!
      SEI ANCORA MOLTO DEBOLE!":GOSUB30670        :rem  201
30620 PRINT"{YEL}{RVS}{ 4 GIU'}{ 3 DES}SEI PROPRIO DECISO
       A PARTIRE?(Y/N)"                           :rem  152
30630 GETQ$:IFQ$=""THEN30630                      :rem   59
30640 IFQ$="N"THEN30500                           :rem  247
30645 IFQ$<>"Y"THEN30620                          :rem   71
30650 ONNGOTO1,1000,20000,10000,15000             :rem  157
30655 GOTO 30500                                  :rem   52
```

```
30670 REM -TESCHIO-                                   :rem   77
30675 PRINTSPC(15)"{WHT}{RVS}{ 3 GIU'}£{ 8 SPAZI}[<*>]":P
      RINTSPC(15)"{RVS}{ 10 SPAZI}"                   :rem  255
30680 PRINTSPC(15)"{RVS}{ 2 SPAZI}{BLK}{ 2 SPAZI}{WHT}
      { 2 SPAZI}{BLK}{ 2 SPAZI}{WHT}{ 2 SPAZI}":PRINTSPC(
      15)"{RVS}{ 2 SPAZI}{BLK}{ 2 SPAZI}{WHT}{ 2 SPAZI}
      {BLK}{ 2 SPAZI}{WHT}{ 2 SPAZI}"                 :rem  143
30690 PRINTSPC(15)"{RVS}{ 10 SPAZI}{GIU'}{ 10 SIN}
      { 4 SPAZI}NM{ 4 SPAZI}"                         :rem   80
30700 PRINTSPC(15)"{RVS}{DES}{ 8 SPAZI}":PRINTSPC(15)"
      { 2 DES}[< 7 H>]{ 2 SIN}{GIU'}{ 5 SIN}{ 6 L}[<G>]"
                                                      :rem   46
30710 RETURN                                          :rem  219
30720 REM -PAESAGGIO-                                 :rem  202
30730 POKEYW,6:POKEWY,1:PRINT"{CLR}"                  :rem   82
30740 PRINTSPC(7)"{ 6 GIU'}[<1>]{RVS}£{ 8 SPAZI}[<*>]"SPC
      (11)"{BLK}£{ 11 SPAZI}{SU}{ 3 SIN}£{ 2 SPAZI}"
                                                      :rem  229
30750 PRINT"{SU}{OFF}{DES}{GRN}Q{ 2 DES}{ 2 Q}{SU}
      { 4 DES}{ 5 Q}{ 5 DES}{GIU'}{ 2 Q}{DES}{ 4 Q}
      { 3 DES}{SU}{DES}Q{DES}Q{GIU'}"                 :rem  111
30760 FORT=1TO240:PRINT"{RVS}{GRN} ";:NEXT            :rem  209
30770 RETURN                                          :rem  225
30780 REM -CASUALITA'D'INCONTRO-                      :rem  213
30785 B=0:A=0:AV=0:POKE53281,1:NO=0                   :rem  233
30790 B=B+1:A=INT(RND(1)*(FT+50))                     :rem   31
30795 IFB=PE/2THEN PRINT"{CLR}{YEL}CORAGGIO SEI A META'ST
      RADA!"                                          :rem  216
30800 IFB=INT(PE/1.5)THENPRINT"{YEL}{CLR}MANCA ORMAI UN T
      ERZO DI PERCORSO!"                              :rem  248
30810 IFB=PE-1THENPRINT"{YEL}{CLR}ORMAI SEI ARRIVATO!"
                                                      :rem   16
30820 IFB=PETHENRETURN                                :rem  175
30830 IFA>FTTHENAV=AV+1                               :rem  156
30840 IFAV<DI+1ANDA>FTTHENGOSUB40000                  :rem  217
30850 PRINT"{GIU'}{RED}AVANTI.SEI ANCORA VIVO!":PRINT"NON
       C'E'NESSUNO IN VISTA!":FO=FO+2                 :rem   29
30860 PRINT"GUADAGNI IN FORZA(2),":PRINT"MA PERDI IN ABIL
      ITA'(1)":AB=AB-1                                :rem  248
30870 GOSUB29000:GOTO30790                            :rem  243
30900 REM -MAPPA-                                     :rem  169
30910 PRINT"{CLR}":POKEYW,13:POKEWY,0                 :rem  127
30915 PRINTSPC(6)"{WHT}{RVS}ECCO LA TERRA DI CIMERIA:"
                                                      :rem   61
30920 PRINTSPC(4)"{RVS}{GIU'}{WHT}£[<*>]{ 2 SIN}{GIU'}
      { 2 SPAZI}[<*>]{GIU'}{ 4 SIN}£{ 3 SPAZI}[<*>]
      { 2 GIU'}{ 7 SIN}[<5>]MONTAGNA{GIU'}{ 8 SIN}LUMINOS
      A"                                              :rem  220
30923 PRINT"{GIU'}{OFF}{BLU}{ 2 DES}UI{GIU'}{ 3 SIN}UKJI
      {GIU'}{ 4 SIN}JI{DES}JI{GIU'}{ 5 SIN}UK{ 2 DES}JI
      {GIU'}{ 6 SIN}B{ 4 DES}JI"                      :rem  102
```

```
30925 PRINT"{DES}JI{ 3 DES}UK{GIU'}{ 6 SIN}JI{DES}UK
      {GIU'}{ 4 SIN}JCK{GIU'}{ 5 SIN}{RVS}LAGO DI{GIU'}
      { 7 SIN}{ 2 SPAZI}OZ{ 3 SPAZI}"              :rem  80
30927 PRINT"{HOME}";SPC(20);"{ 3 GIU'}[<1>]{RVS}[<J>]
      {BLK}[<U>][<1>] [<L>]{GIU'}{ 5 SIN}[<2>]{ 5 SPAZI}
      {GIU'}{ 4 SIN}{GIU'}{SIN}{BLK}TYRO"          :rem 254
30930 PRINTSPC(32)"{ 5 SU}{RVS}{BLK}ARYA{ 2 GIU'}
      { 2 SIN}[<2>] {GIU'}{BLK} { 3 SIN} [<2>] {GIU'}
      { 4 SIN}{BLK}£[<1>]{ 5 SPAZI}{BLK}[<*>]"     :rem 188
30932 PRINTSPC(15)"{GRN}{GIU'}{ 8 Q}{ 6 DES}{SU}{ 4 DES}

      {YEL}UCIUCI{GIU'}{ 7 SIN}UK{DES}JKUK";       :rem 194
30935 PRINT"{GIU'}{ 7 SIN}B{GIU'}{SIN}B{ 5 DES}B{SU}
      { 2 SIN}JI{ 2 GIU'}{ 7 SIN}JI{GIU'}{SIN}B{ 3 DES}J
      I{SU}{ 2 SIN}UK";                            :rem  20
30936 PRINT"{GIU'}{ 6 SIN}JI{GIU'}{SIN}JK{SU}{SIN}U
      { 2 C}K{ 2 GIU'}{ 7 SIN}{BLU}DESERTO"        :rem  97
30937 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}";SPC(13);"{GRN}{ 12 Q}":PRINT
      SPC(14)"{ 13 Q}"                             :rem   6
30940 PRINTSPC(16)"{ 9 Q}{GIU'}{ 6 SIN}{ 5 Q}{GIU'}
      { 12 SIN}{RVS}FORESTA DEI TROLLS"            :rem 225
30945 PRINTSPC(14)"{ 2 GIU'}{CYN}[< 3 F>]{GIU'}{ 3 SIN}
      {RVS}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}
      { 2 SIN}{ 2 SPAZI}{OFF}[<K>]{SU}{SIN}[<K>]{SU}{SIN}
      [<K>]{WHT}TORRE {GIU'}{ 6 SIN}MAGICA";       :rem 242
30950 PRINTSPC(7)"{ 3 GIU'}{RVS}{BLK}{ 7 SPAZI}{SU}
      { 7 SIN}£[<2>] [<U>][<1>] [<2>][<U>] {BLK}[<*>]{SU}
      { 2 SIN}[<2>] { 5 SIN} {SU}{BLK}{SU}{SIN}ORMUZ{WHT}
      "                                            :rem 134
39990 GOSUB29000:RETURN                            :rem 163
39999 END                                          :rem 238
40000 REM -AVVERSARIO-                             :rem  52
40010 RESTORE                                      :rem  25
40020 QU=INT(RND(0)*50)+1:FORK=1TOQU:READNM$,FZ,CM:NEXT
                                                   :rem 158
40030 FB=INT(FZ/10)*3:PRINT"{BLK}ATTENTO ";CO$;:PRINT"!"
                                                   :rem 151
40035 PRINT"HAI INCONTRATO";                       :rem 219
40070 PRINT" UN.....................":GOSUB29990:PRINT"
      {GIU'}........{RVS}{RED}";NM$                :rem 176
40080 GOSUB60000:RETURN                            :rem 140
40100 DATADINOSAURO,50,20,STREGONE,20,23,AZTECO,25,25,SAM
      URAI,20,35                                   :rem  12
40110 DATAGORILLA,30,30,LOTTATORE,28,45,GLADIATORE,35,40
                                                   :rem 121
40120 DATAIPPOGRIFO,12,26,VICHINGO,33,34,MAGO,10,20
                                                   :rem 246
40130 DATAHOBBIT,5,5,GUERRIERO,27,43,SOLDATO,28,29
                                                   :rem   3
40140 DATACENTAURO,25,36,GNOMO,19,23,CAVALIERE NERO,35,46
                                                   :rem 133
```

```
40150 DATAFOLLETTO,18,21,BARBARO,36,43,MERCENARIO,15,29
                                                  :rem  40
40160 DATASTRANO SKRULL,30,30,CICLOPE,50,55,MOSTRO ALATO,
      57,39                                       :rem 234
40170 DATAGOBLIN,37,44,SATIRO,20,29,GRIFONE,37,46
                                                  :rem 128
40180 DATATITANO,50,60,SERPENTE ALATO,50,30,GIGANTE,43,49
                                                  :rem 131
40190 DATASAURIANO,39,32,MINOTAURO,34,56,DRAGONE,57,29
                                                  :rem  18
40200 DATAPTERODATTILO,37,25,DEMONIO,39,20,CANNIBALE,47,2
      7                                           :rem   6
40210 DATAMAMMOUTH,43,46,RAGNO GIGANTE,18,35,PREDONE,23,2
      9                                           :rem 206
40220 DATAUNICORNO,31,12,ZOMBI,37,41,ORCO,50,40 :rem 242
40230 DATAUOMO-LUPO,28,34,INDEMONIATO,13,25,KRAKEN,38,40
                                                  :rem 126
40240 DATATRITONE,22,33,ENORME SCORPIONE,27,40,DIAVOLO,26
      ,24                                         :rem 132
40250 DATAIGUANA,18,20,COBRA DORATO,23,29,VARANO,28,13,AN
      ACONDA,12,21                                :rem   9

60000 REM -COMBATTIMENTO-                         :rem  10
60010 PRINT"{GIU'}{GRN}LA SUA FORZA E'DI.....{BLU}";:GOSU
      B29990:PRINTFZ;"{GRN}"                      :rem 243
60020 PRINT"E HA....{BLU}";:GOSUB29990            :rem 112
60030 PRINTCM;"{GRN}{DES}IN ABILITA'DI COMBATTIMENTO":GOT
      O60100                                      :rem  81
60090 GOTO60150                                   :rem  52
60100 IF FZ>30THENPRINT"{GIU'}{RED}E'UN AVVERSARIO DURO D
      A UCCIDERE!"                                :rem  41
60105 IF CM>35THENPRINT"{GIU'}{BLU}ATTENTO!E'UN OTTIMO CO
      MBATTENTE!"                                 :rem 115
60110 IF FZ<20ANDCM<25THENPRINT"{GIU'}{YEL}QUESTI NON E'D
      I CERTO UN PERICOLO!"                       :rem 215
60150 GOSUB29000:POKE53280,5                      :rem  67
60160 POKEYW,1:IFNO=1THEN60200                    :rem  52
60165 PRINT"{CLR}";CO$;"{BLK} PENSI DI.........":PRINT"
      {GRN}{GIU'}1)ATTACCARE IMMEDIATAMENTE"      :rem  48
60170 PRINT"2)AVVICINARTI AMICHEVOLMENTE":PRINT"3)SCAPPAR
      E VIA"                                      :rem  17
60175 PRINT"4)PROCEDERE SENZA REAGIRE"            :rem  74
60180 PRINT"5)VEDERE LA TUA SITUAZIONE":PRINT"{ 2 GIU'}
      {RED}RISPONDI CON UN NUMERO E RETURN        :rem 120
60185 INPUT E:PRINT"{CLR}":POKEWY,2               :rem 238
60187 IFE=5THENGOSUB30170:GOTO60160               :rem 102
60190 ONEGOTO60200,60300,60400,60500              :rem 133
60200 PRINT"{CLR}{RVS}{RED}";NM$;"{BLU}{ 2 DES}FORZA=";FZ
      ;"{ 2 DES}ABILITA'=";CM:GOSUB27000          :rem 135
60201 PRINT"{RVS}{RED}";CO$;"{BLU}{ 5 DES}FORZA=";FO;"
      { 2 DES}ABILITA'=";AB;"{GIU'}"              :rem   8
```

```
60205 PRINTCO$;"{GRN} TI LANCI CONTRO IL TUO AVVERSARIO E
       LO COLPISCI!!":GOSUB29990                     :rem 132
60210 P=INT(RND(1)*(AB+CM))+1                        :rem  61
60215 IFP>ABTHENPRINT"MA IL COLPO VA A VUOTO!":GOTO60255
                                                     :rem  73
60220 PRINT"IL COLPO VA A SEGNO!EGLI URLA DI DOLORE!"
                                                     :rem  26
60222 PRINT"GLI PROCURI.....{YEL}":GOSUB29990        :rem  24
60225 R=INT(RND(1)*(AB+FZ))+1:IFR>ABTHENPRINT"...UNA FERI
      TA!":FZ=FZ-3                                   :rem 146
60230 IFR<AB/3THENPRINT"...TRE FERITE!":FZ=FZ-10:GOTO6024
      0                                              :rem   6
60235 IFR<ABORR=ABTHENPRINT"...DUE FERITE!":FZ=FZ-5
                                                     :rem 180
60240 IFFZ<19THENPRINT"{GIU'}{YEL}SEMBRA MOLTO STANCO!ATT
      ACCALO!"                                       :rem  91
60245 IFFZ<9THENPRINT"{GIU'}{BLK}STA BARCOLLANDO!E'SFINIT
      O!"                                            :rem  25
60250 GOSUB29990:IFFZ<1THEN60600                     :rem 139
60255 PRINT"[<7>]{ 2 GIU'}IL{RED} ";NM$;"[<7>] CON UN RIN
      GHIO TI E'ADDOSSO E COLPISCE!":GOSUB29990 :rem 123
60257 P=INT(RND(1)*(CM+AB))+1:QC=QC+1                :rem  67
60258 IFNO=1ANDQC=1THENFB=INT(FZ/10)*3               :rem  49
60260 IFP>CMTHENPRINT"MA TU SCHIVI IL COLPO!":GOTO 60280
                                                     :rem  78
60262 PRINT"TI HA FERITO!STAI SANGUINANDO!":PRINT"HAI SUB
      ITO.....{YEL}":GOSUB29990                      :rem 104
60265 R=INT(RND(1)*(CM+FO))+1:IFR>CMTHENPRINT"...UNA FERI
      TA!":FO=FO-3                                   :rem 143
60267 IFR<CM/3THENPRINT"...TRE FERITE!":FO=FO-10:GOTO6027
      0                                              :rem  10
60268 IFR<CMORR=CMTHENPRINT"...DUE FERITE!":FO=FO-5

                                                     :rem 190
60270 IFFO<1THEN60600                                :rem 187
60272 IFFO<19THENPRINT"{GIU'}{RVS}{BLK}LA VISTA TI SI ANN
      EBBIA!"                                        :rem  28
60274 IFFO<9THENPRINT"{GIU'}{RVS}{YEL}STAI PER CROLLARE!S
      EI TROPPO DEBOLE!"                             :rem 123
60280 IFNO=1THENGOSUB29000:GOTO60200                 :rem 175
60295 PRINTSPC(6)"{ 3 GIU'}VUOI CONTINUARE? (S/N)"
                                                     :rem  18
60296 GETS$:IFS$=""THEN60296                         :rem  85
60297 IFS$="N"THEN60400                              :rem   6
60298 GOTO60200                                      :rem  58
60300 PRINT"{CLR}{RVS}{RED}";CO$;"{OFF},{BLU}PROVI AD AVV
      ICINARTI{ 2 SPAZI}AMICHEVOLMENTE....";:GOSUB29990
                                                     :rem 248
60310 PRINT"...LUI TI GUARDA...":GOSUB29990          :rem 225
60320 IFQU>20THENPRINT"{BLK}.....MA NON E'UN AMICO E TI A
      TTACCA!{GIU'}"                                 :rem  60
```

```
60330 IFQU>20THENPRINT"{RVS}{GRN}";CO$;"{OFF}{BLU},RICORD
      ATI CHE UN {RVS}{RED}";                          :rem 203
60335 IFQU>20THENPRINTNM$;"{OFF}{BLU} NON E'MAI UN AMICO!
      "                                                :rem 220
60340 IFQU>20THENGOSUB29990:GOTO60255                  :rem   3
60350 Q=INT(RND(1)*(FT+100))+1:IFQ>FTTHENPRINT"...{BLU}E
      TI ATTACCA!":GOTO60255                           :rem  95
60360 PRINT"{GRN}...E SI DIMOSTRA UN AMICO!":PRINT"{BLU}E
      GLI TI DONA..........."                          :rem 237
60370 GOSUB29990:GOSUB29600:RETURN                     :rem  98
60400 PRINT"{CLR}{RVS}{RED}";CO$;"{OFF}{BLU},TI DIMOSTRI
      UN VIGLIACCO E PERDI 2PUNTI IN ABILITA'!" :rem 101
60410 AB=AB-2:Q=INT(RND(1)*(30+FT)):PRINT"{GIU'}{BLK}IL T
      UO AVVERSARIO TI CORRE DIETRO.."                 :rem  32
60420 GOSUB29990                                       :rem 137
60425 IFQ>FTTHENPRINT"{GRN}...E TI RAGGIUNGE!LA FUGA NON
      E'SERVITA!":GOTO60255                            :rem 184
60430 PRINT"{GRN}.....MA E'MOLTO LENTO!SEI RIUSCITO A FUG
      GIRE!":RETURN                                    :rem 210
60500 PRINT"{CLR}{RED}{RVS}";CO$;"{OFF}{BLU},AVANZI NELLA
       SUA DIREZIONE........"                          :rem  17
60510 Q=INT(RND(1)*(FT+100))+1:PRINT"{GIU'}{BLK}...EGLI T
      I GUARDA......":GOSUB29990                       :rem 220
60520 IFQ>FTTHENPRINT"{GRN}....E TI ATTACCA!":GOTO60255
                                                       :rem 244
60530 PRINT"{GRN}....E SE NE VA DALL'ALTRA PARTE!":RETURN
                                                       :rem  27
60600 IFFO<1THENGOSUB29500                             :rem  60
60610 PRINT"{RED}{RVS}{ 2 GIU'}IL TUO AVVERSARIO CROLLA!E
      'MORTO!":QC=0                                    :rem 228
60620 A=INT(CM/10)*2:AB=AB+A:FO=FO+FB                  :rem 113
60630 PRINT"{ 2 GIU'}OTTIENI";A;"IN ABILITA' E";FB;"IN FO
      RZA{BLK}":GOSUB27000                             :rem 160
60650 GOSUB29000:GOSUB29550:RETURN                     :rem  85
```

Ritorna in edicola

VIDEO BASIC

Il corso più entusiasmante su cassetta del Gruppo Editoriale Jackson per **Commodore 64, VIC 20 e Spectrum**

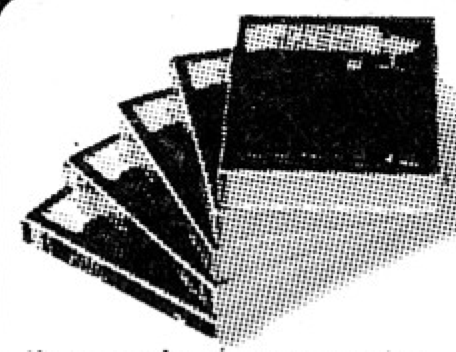
200.000 copie vendute

del 1° fascicolo della prima edizione

Ogni lezione uno spettacolo

Con la 1ª lezione una cassetta giochi compresa nel prezzo





Il corso è composto da:
20 fascicoli + (Quattordicinali)
20 cassette +
5 splendidi raccoglitori

Oggi è davvero facile imparare il Basic. Con Video Basic il corso su cassetta che ti permette di programmare subito il tuo computer. È facile: tu chiedi, lui risponde, tu impari. Passo dopo passo. Sul tuo schermo appaiono le domande, le risposte, gli esercizi e tu, senza fatica, presto e bene, impari a conoscere e programmare il tuo computer, sia esso un VIC 20, un Commodore 64 o un Sinclair.
Video Basic è in edicola.
Provalo subito.
Ogni lezione è uno spettacolo.

Oggi il Basic si impara così. Video Basic, il corso su cassetta per parlare subito col tuo computer.

Video Basic
per imparare non solo il Basic.

Un'altra grande idea firmata

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano•San Francisco•Londra•Madrid